Seinen

JAPANESE FICTION AND MORE

Año 1#6 Diciembre ´98

ANIME, MANGA, ARCADIAS, SCI-FI INTERNACIONAL Y MUCHO MAS. . .

Clasicos como:
RUMIC WORLD
ESCAFLOWNE
CAT GIRL NUKU NUKU
Y MAS...

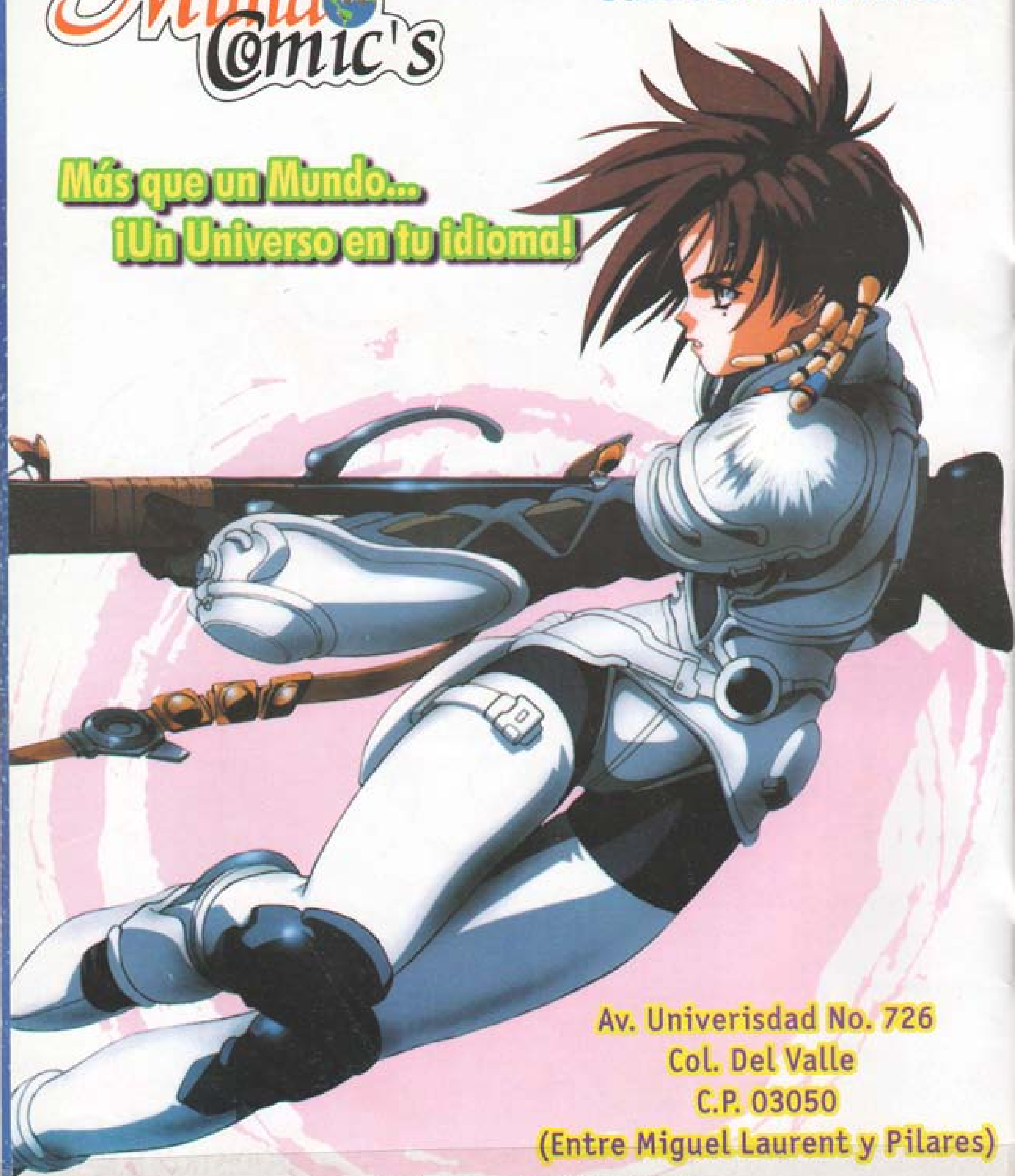
Lo nuevo en Japón:
BUBBLEGUM CRISIS TOKIO 2040

EVANGELION A-WORLD ENDING



CONOCE LA NUEVA SERIE DE GAINAX
Kareshi Kanojo no Jijoo

PRECIO:$18.00 M.N.



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

SUMARIO







NUESTRAS SECCIONES:



Seinen
JAPANESE FICTION AND MORE
AÑO 1#6 Diciembre ´98
Esta es una publicacion independiente

EDITORIAL

Por: Victor Velázquez

¡Que tal ! Lectores de Seinen , la navidad tambien ha llegado a esta ,su revista , y con ella muchos cambios , tales como las entrevistas , a partir de ahora entrevistaremos a una o dos celebridades por mes, pero nos encantaria , que ustedes nos mandaran sus sugerencias , mientras tanto quisiera mandar un enorme agradecimiento a **Rosy Aguirre** (Voz de Akane y Ami) por ser nuestra madrina de entrevistas , y que por ciertó se porto de lo mejor con nosotros, soportandonos.

Tambien quisiera decirles , que por fin tuvimos el espacio para colocar los dos ultimos capitulos de Evangelion , y que de echo nos habian pedido con mucha insistencia. , y la razón de que nos tardamos tanto , fue por custiones de espacio , ya que si se dieron cuenta , abarcan 4 paginas , dado que es muy complicado para explicarse brevemente .

¡Ah ! Casi lo olvido , queremos que nos mandes cartas opinando acerca de la nueva tipografia , ya que la razon de que cambiaramos , se debe a que con la anterior se desperdiciaba un poco de espacio.
Envianos tus sugerencias , dibujos y de mas cuestiones a la direccion de la revista , no olvides que la razon de nuestros cambios , se deben a nuestro afan de servirles mejor.

Entre otras quisiera disculparme en primera instancia , por no haber contestado sus cartas , la razón es simple , preferimos poner informacion , pero no crean que no los tomamos en cuenta ya que antes de comenzar cada revista , leemos las cartas que han llegado , para estructurar la revista como ha ustedes le gustaria, y tambien claro las tomamos como aliciente .

Y desde luego todos aqui en Seinen , les agradecemos su apoyo y les deseamos una feliz Navidad!

Atte :
Seinen
Magazine

No olvides que en esta Navidad es mejor , dar que recibir

DIRECCION GENERAL:
MAGDALENA DAVALOS

EDICION Y DISEÑO GRAFICO
VICTOR VELAZQUEZ

PRODUCCION:
PEDRO V. AGUILAR

COLABORADORES:
ALAN CHAVEZ A.
ALBERTO HERNANDEZ N.
ANTONIO VELOZ A.
FERNANDO NAVA M.
EDUARDO SANCHEZ Z.
MISTER YX
ULISES ESPINOZA A.

VENTAS:
ALEJANDRA AGUILAR
RICARDO V.
JOSE D. P.

Seinen es una Revista Mensual , Noviembre 1998 , Numero de Reserva al Titulo en Derecho de Autor : 04-1998-052619374000-102 , Numero de Certificado de licitud de Titulo (en tramite) Numero de Certificado de Licitud de Contenido (en tramite) .
Domicilio de la Publicacion : Calle 313 No. 613 Col. Nva. Atzacoalco, Delegacion Gustavo A. Madero. México D.F. C.P. 07420
Imprenta: Diseño Ferro Obrero Mundial 804 Col. Alamos C.P.03400



ALGO DE TERROR Y MAS...

RUMIC WORLD

Rumiko Takahashi, la princesa del manga, escritora de obras triunfales como Ranma ½, Urusey Yatsura, Maison Ikoku, unió sus 5 mejores historias cortas y las etiqueto como RUMIC WORLD, donde no experimenta solo con géneros como la comedia-romance, si no el horror y otras.















MERMAID´s FOREST - MERMAID´s SCAR

genero: Horror

La leyenda dice: "cualquiera que coma carne de sirena, obtendrá juventud y vida eterna" aunque la mayoría de la gente que la come o muere horriblemente o muta en horribles monstruos, solo muy pocas personas han obtenido el privilegio o la desgracia de tener la vida eterna.

El tener la vida eterna puede ser una carga pesada, por ejemplo no puedes vivir en una misma región muchos años, pues la gente se daría cuenta de que no envejeces, eso es lo piensa *Yuuta* que es un inmortal, que lo obtuvo mientras él y sus amigos pescaban hace 500 años y sin querer pescaron una sirena y comieron de su carne (¿a que sabrá?), desde entonces él a viajado y encontrado monstruos inmortales y descubre que la única manera en que puede volver a ser mortal es comiendo la carne de otra sirena; en su travesía se encuentra con unas sirenas ancianas que están engordando a una joven sirena a la que iban a devorar para recuperar su juventud y Yuuta la rescata, ella se llama *Mana* quien también quiere ser una humana normal y se vuelve la fiel compañera de Yuuta, ahora Yuuta se enfrenta al gran dilema de que, ya que ella es una sirena comiendo su carne podría volver a ser normal, pero se a encariñado mucho con ella (que decisión tan difícil ¿ustedes qué harían?), en su camino combaten monstruos que realmente dan miedo.

Viéndolo por ese lado no queremos ser inmortales, pero no por eso le vamos ha hacer el feo a esa historia, ya que es una de tantas muestras que nos da Rumiko para considerarla la mejor, esta historia en Estados Unidos consta de seis mini series; MERMAID´s Forest (El bosque de las sirenas), MERMAID´s Scar (La marca de las sirenas), MERMAID´s Promise (La promesa de las sirenas), MERMAID´s Dream (El sueño de las sirenas), MERMAID´s Gaze (La contemplación de las sirenas)publicados por Viz Comunications (Dueños de los derechos de la mayor parte de las obras de Rumiko).

THE LAUGHNING TARGET

Genero: Horror



Yuzuru y Azusa (sin parentesco con la Azusa de Ranma, ya saben la obsesionada con Charlott) eran primos, que desde muy chicos se criaron juntos y se querían tanto que se juraron amor eterno y fidelidad (que niños tan tiernos ¿no?), mas tarde sus padres decidieron que tenían que casarse, porque son los últimos decendientes de la primera familia Shiga y para que la familia subsistiera ellos no se opusieron porque "se amaban".





Azusa se fue de ahí por 10 años, en ese periodo, su madre fue asesinada por unos demonios en forma de gusanos(algo así seria traumático para cualquiera), por la muerte de su madre y la soledad que sentía fue a buscar a su prometido, volvió a Tokio, lo encontró, pero el ya prácticamente se había olvidado de su compromiso, el tenia una nueva novia de nombre Saotomi (es Saotomi no Saotome), y él es capitán del equipo de arquería (kyudo) de su escuela, en cuanto Azusa se dio cuenta trato de separarlos pero no pudo, y ahora ella quiere matar a Saotomi usando a sus demonios (los que mataron a su madre, ella tomo el control de ellos por el rencor hacia Yuzuru y su novia) ahora Yuzuru tiene que evitar que esto suceda y protegerá a Saotomi a toda costa.



Esta historia es un logro del genero terrorifico, ya que realmente da miedo en algunas partes y es considerada la mejor historia en este genero, con eso de las prometidas se pareceria a Ranma1/2 o a Urusei Yatsura, pero esta historia da un giro macabro muy bien manejado lo cual ocasiona que el lector se introduzca mucho en la historia, ya que hay pocas historias de terror también manejadas, por eso les recomendamos leer la historia o verla en video .

MARIS THE CHOJO - THE SUPERGALL

Genero: comedia



"El espacio : la frontera final". En esta época de exploración nos encontramos con Maris, una de las sobrevivientes del , ya desaparecido , planeta Thanatos y a Murphy , un zorro de 7 colas (7 colas y eso este zorro si tiene cola que le pisen bueno no solo una sino 7), ambos pertenecientes a la patrulla espacial; asignados a las mas diversas misiones a lo largo de la galaxia.

Maris al ser sobreviviente del planeta Thanatos cuenta con una fuerza sobrehumana (suena a comic americano), la cual tiene que controlar con una especie de cadenas para evitar provocar desastres , desafortunadamente olvida muy seguido usar esa protección (tiene la cabeza en las estrellas), por lo cual esta condenada a trabajar de por vida y sin vacaciones (¡¡¡nooo!!! que injusticia como que sin vacaciones, deberían acusar a su patrón con el sindicato) para pagar lo que ella y sus padres rompen. Maris estaba resignada a un destino de pobreza (hay que lastima nos da o a ustedes ¿no?), hasta que su comandante le asigna una misión que hace despertar al máximo su ambición : el hijo de un alto oficial ha sido secuestrado y ella es asignada a rescatarlo. El individuo en cuestión es Kogane Maru , el guapo heredero del billonario mas rico de la galaxia ; Maris no pensara dos veces en rescatarlo , para después ganar su amor (y su DINERO).





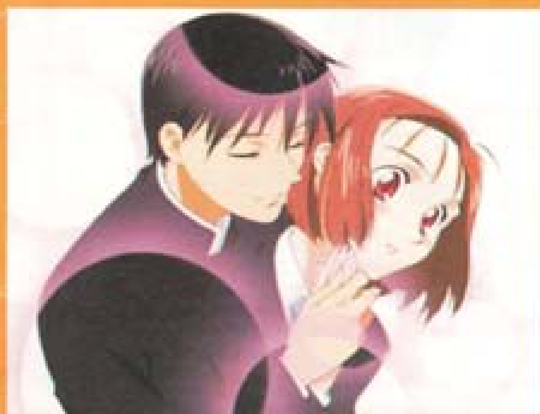


Al iniciar su aventurado rescate descubre que la secuestradora no es otra mas que su vieja enemiga Sue (cuando ambas eran conocidas en los circuitos de lucha como "Vampire Maris" y "Zombi Sue") así que ahora no solo esta en juego el dinero , sino también su honor, lograra Maris salvarlo.

En este es un trabajo completamente cómico en el cual Rumiko pone mucho de si, y esta historia da bastante risa, por todo lo que le ocurre a Maris, ya que si ustedes creían que Ranma era divertido esperen a conocer esta historia. El OVA no se toma en serio así mismo, y así se puede ver como en una escena en la playa se encuentra parte del elenco de Urusei Yatsura, o en otra escena en un pueblo vaquero se pueden distinguir claramente a Dark Vader y a R2D2 (suponemos que no alcanzo para pagarle a otros extras). Adicionalmente en los créditos finales los animadores incluyeron escenas con los "errores" de "filmación" (muy al estilo de las películas de Jackie Chan). Otra cosa que nos llamo la atención es que aquí hay una escena de lucha libre, algo a lo cual esta autora ha manifestado ser aficionada.



GAINAX



Kareshi Kanojo no Jijoo

La nueva serie de GAINAX es una serie Shoujou.

¿**Gainax** ,que es eso? Cuando hablamos de esta importante empresa de animación no podemos dejar de hablar de una de sus series mas exitosas **Neon Genesis Evangelion** la cual se estrenase , hace 3 años . Y tampoco podemos olvidar a **Hideaki Anno** gran realizador de la obra, director de Gainax , y actual director de **Kareshi Kanojo no Jijoo** .(**los problemas de el y ella**) .

La atención de los últimos días en Japón ha estado Centrada en esta serie , ya que como es de el conocimiento de muchos , Gainax tenia ya 3 años sin producir animación y aun mas es la sorpresa de que la serie con la cual regresan a la TV Japonesa sea una historia Basada en un Manga de Amor muy intenso (en el buen sentido , Claro esta) , el cual esta dibujado por Tsuda, Masami y fue Publicado por Hakusensha en su serie semanal "La La Magazine" .

Pero sin mas demora veamos un poco de que trata esta Serie.

La historia esta basada en los problemas actuales de la Juventud Japonesa , especificamente aquellos que se encuentran en el nivel secundaria. **Miyazawa Yukino** es una Joven que parece estar muy interesadas en ser muy popular , mas alla de lo normal , para ella la forma en que los demás la ven lo es todo , Pero cual sera su sorpresa que cuando el día de la presentación de la clase de nuevo ingreso a la secundaria , su lugar como representante de la clase es robado por **Arima Souichiroo**. Yukino esta realmente enfadada con Arima , por esa Humillación, pero aun así termina revelandole parte de si misma que no revelaría a nadie mas , Como resultado de esto ellos se vuelven muy unidos y comparten sus corazones el uno al otro.

Pero Esto no es todo Dejenme decirles un dato curioso acerca de la Producción de la Serie , Para darle mas realce a la Historia Hideaki Anno Realizo entrevistas con muchos estudiantes de distintas escuelas , e incluso dichas entrevista s e publicaron en el periódico para jóvenes "**Mainichi Middle Schooler´s News** " bajo el titulo de "Anno-Kantoku Kiite Yo" (**Escucha lo Que Hideaki Anno tiene que decir**) no cabe duda que cuando GAINAX y Hideaki Anno se deciden a realizar una Animación no dejan ningún detalle al aire .

Y sin mas rollos estoy seguro que muchos de ustedes estarán muy interesados en saber como van los capítulos en Japón. Así pues te presentaremos una pequeña sinopsis , claro que no es el capitulo completo pero es la idea así podrás formar la historia sin perder la emoción y las ganas de ver los capítulos.

EPISODIO 1 : "HER CASE" (Oct. 2 , 1998)

La heroína de nuestra de historia , de 15 años de Edad (Miyazawa Yukino), aparece frente a nosotros , es una persona vacía y se llama a si misma "Reina de la Vanidad" , mientras que es elevada en un elevador del tipo , zona de lanzamiento de Evangelion.

Cuando estudiaba la primaria , ella era buena en todos los aspectos . Solo buscaba la satisfacción propia. Y era muy feliz al ser admirada por todos sus compañeros de clase. Solo para ser mas admirada , estudiaba mas y mas, y de igual forma sucedía con los deportes. En su primaria ella era , obviamente la lider. Pero es una persona vacia , Cuando esta en su casa , es una chica simple , y hasta cierto punto descuidada de su apariencia , que solo usa su uniforme favorito de entrenamiento, también se vuelve muy perezosa .

Pero cuando sale de su casa se transforma ; se vuelve hermosa . Su hermana menor Tsukino , al asistir a la escuela de Yukino , se da cuenta de su cambio de actitud , y solo se ríe de su hermana Mayor.



Su joven padre Hroyuki y su madre , Miyako , están disgustado por su actitud.

Yukino ,va a ingresar a la secundaria Hokuei en Abril, ella planea ser la cabeza de el examen de entrada , pero no pudo lograrlo , lo cual le produjo un gran choque , el líder es un joven de nombre Arima Souichiroo, quien es muy apuesto , atlético y es muy amable con todas las chicas.

Yukino lo ubica inmediatamente como su rival , y estudia muy duro , para vencerlo .

Finalmente logra ser l a cabeza de el primer examen regular , Pero momento , el le dice que la Ama, el es hijo único de la Familia Arima , quienes manejas un gran hospital.

Estaba pasmada , pero aun así lo olvida .

Un domingo el decide ir a visitarla , y dado que no había nadie en casa de Yukino , ella estaba en sus acostumbradas fachas , entonces Arima descubre la verdad de Yukino , y ella no hace otra cosa mas que patearlo.

EPISODIO 2: "THEIR SECRET" (Oct. 9 , 1998)

Debido a que Yukino toma demasiado en serio su falla o secreto , se ve envuelta en una montaña

GAINAX



de problemas, se pasa los días aterrorizada pensando en la reacción de Arima(ya que el sabe su secreto) . Conforme pasan los días y Yukino se da cuenta de que Arima no ha echo nada , ella baja la guardia , es entonces cuando su relación impensable con Arima comienza .

En pago por no revelar la verdad acerca de Yukino , ella debe ayudar a Arima en todos los trabajos de el comite que el tenga , al grado de ser su esclava.
Yukino acepta, dado que piensa que el hecho de que su interés sea solo a la apariencia, es una grave falla.. Arima Souichiroo se había unido aproximadamente a 22 comites , lo cual representan pilas de trabajo. Yukino al aceptar esto, se ve obligada a pasar mucho tiempo con Arima.
Entonces Tuskino y Kano hermanas menores de Yukino , comienzan a molestarla diciendole : "Yukino ama a un hombre"



Entonces cuando el padre de Yukino se entera, de esto su cara cambia a la de un Eva de producción Masiva..Por otro lado Yukino se da cuenta de que Arima no la ama , y se convence de esto , es entonces cuando estalla , y le dice a Arima "Estoy cansada de que me uses", después lo golpea y se va corriendo , pero el la alcanza y le dice que quiere disculparse por su actitud, entonces ellos quedan como amigos, pero el la ama mas y mas cada vez.

EPISODIO 3: "HIS CASE" (Oct, 16 1998)
El aun ama a Yukino . Ellos comienzan a estudiar juntos , en la casa de Yukino , la cual es muy acogedora . Arima se sorprende mucho, al ver que la familia de Yukino es realmente amable , ya que su familia nunca ha sido amable con él.
Souichiroo entonces comienza a recordar sus dias pasados. Y comienza a evadir a Yukino .
Sus padres eran unos ladrones y chantajeadores , hasta que un día , desaparecieron. Después de eso fue adoptado por el hermano mayor de su padre , todos los hermanos y hermanas de su padre , son ricos , sabios y excelentes , a diferencia de su padre. Aun así la familia Arima ha sido una familia honorable desde la Era , EDO .



Sus ancestros eran Doctores en Medicina , y como era Obvio su padre adoptivo también lo es .
Dado , que ya de por si no lo quieren mucho , él siente una gran presión por ser perfecto.
Pensaba que él mismo era una copia que hizo debido a su perseverancia.
Y le dice a Yukino que ella es la luz que ilumina la obscuridad en él y remueve sus mascaras.
El teme que su verdadero yo sea un bueno para nada, y decepcione a sus padres , Yukino le dice que ellos deben vivir solo para ellos y nadie mas.

EPISODIO 4: "HER PROBLEM" (Oct. 23 , 1998)
Entre mas aprende Yukino acerca de Arima , mas se siente atraida hacia él .
Tanto así que cuando el se acerca a hablarle , ella de pronto se pone tan tensa que no puede responder . Des este modo son de nuevo , mas que amigos pero menos que enamorados. Molesta por su propia falla , Yukino decide que hará el siguiente movimiento por ella misma.
Así que crea un gran numero de planes y proyectos y espera el momento de usarlos...



EPISODIO 5: DAILY LABYRINTH(Oct. 30 , 1998)
Arima y Yukino Finalmente se vuelven novios (¡Por fin caray!) Pero las preparativos están en camino , para el Meeting Atlético de la Escuela. , dando como resultado un estado de controlado caos. Dado que ellos poseen la confianza de los estudiantes e incluso son de su agrado, ellos son nombrados los lideres (obviamente de el Meeting Atlético) Lo cual los agota bastante.
Al final de el dia de campo , un joven se acerca a Arima , es Asaba Hideaki el popular joven de la clase F (Me pregunto de donde habrán sacado el nombre para este joven).

EPISODIO 5.5: (Nov, 6 , 1998)
Asaba se revela como algo así como el declarado rival de amores de Arima , ya que pretende bajarle a la novia , Asaba es muy apuesto , y como todas las chicas lo aman, el quiere aunar a Yukino en su lista de conquistas , pero ella lo rechaza , solo que el es muy insistente , algo así como Kuno pero mas ca... Nijo.



Así que ya saben esta serie no se la pueden perder , nosotros los mantendremos informados de esta serie que por el momento es transmitida por **TV TOKIO** , y sus filiales , y habrá que estar pendientes ya que no duden que d e repente la serie pueda tomar otros matices , tal como sucedió con **EVANGELION**

LAS DIFERENCIAS IDEOLÓGICAS IMPRESAS EN LA HISTORIETA.

LA tierra y la humanidad misma no fueron lo mismo de siempre durante y después de la **Segunda Guerra Mundial**, muchas cosas cambiaron el estilo de verse, de leerse; entre una de ellas está nuestro hobby: la historieta.

Obviamente, cada país, cada cultura tiene una idiosincrasia mucho muy distinta a las demás, y todas las ideas particulares de un determinado grupo de personas se ven reflejados en sus historias. A donde quiero llegar es a analizar el estilo de ideología que impero y en algunos casos aun persiste en lo que es el comic y el manga.

Estados Unidos de Norteamérica después de haber ganado la segunda guerra mundial fue alimentandose de una cultura de victoria e invencibilidad (después de todo ellos eran los únicos que poseían a la bomba A), y lo podemos ver en sus superheroes. ¿Que les parece si llamamos a Superman al estrado? Veamoslo un momento; es alto y con un físico que ya quisiéramos tener los de Seinen. **Superman** (el de antaño) en todas sus aventuras siempre salia ganando, veía como le hacia, pero siempre, por obra y gracia del señor derrotaba al malo en turno. Era virtualmente invencible.

¿Pero y que tal el Capitán América? No podía existir mayor ejemplo de americanismo en el mundo (¡arriba la chivas! Nada más para estar parejos!) El **Capitán América** es la historia de E.U. Resumida en comic; Un voluntario debilucho (las trece colonias) quien con la formula del super soldado (doctrina **Monroe**) se convierte en el terror de los Nazis (Cara Roja) y en el protector de la paz y (obviamente) Norteamérica.

Además de todo, la cultura " triunfalista " aún persiste e incluso muchas veces se mutilan buenos conceptos (lease **Street Fighter II**) en afán de querer hacer perdurar el tipo de ideología de: "Yo soy el más chi...cho y nadie puede conmigo".



A la ideología pos-segunda guerra mundial, de los Estados Unidos de América se le unio otra; la otra cara de la bomba A. Me refiero a la ideología del **Japón** que nació después de aquel trágico incidente. El manga después de la segunda guerra evoluciono de una manera distinta al de Norteamérica y de hecho era necesario que evolucionará de esa manera para seguir adelante. La ideología japonesa se desarrollo de un Nacionalismo a una especie de Evolutismo ayudado esto es: " Encuentra el mejor, iguala al mejor, mejora al mejor y luego busca a alguien mejor ".



¿Quien mejor para ilustrar mejor que el mejor de entre lo mejor de los saiyans? (Y mejor ya dejo de decir mejor o me van a correr)Regresando a lo que estábamos, Observemos a **Son Goku**, un saiyan de bajo nivel quien con un poco (¿poco?) De entrenamiento es capaz incluso de vencer al príncipe de su raza y después a Feeza y después a Cell y después a...

Y esta característica de "yo puedo mejorar" está impresa con todo y copyright en Caballeros del Zodiaco, Supercampeones, Slam Dunk, Dragón Ball, etc, etc.

Como nota, me encantaría apuntar el hecho de que la serie del Street Fighter de **CAPCOM** ilustra muy bien ambas ideologías en sus personajes de Ryu y Ken.

Pero la historia no se acaba ahí, ya que últimamente se ha estado dotando a los personajes de una personalidad mucho mas frágil, más humana; con problemas y alegría, y se me ocurre mencionar a Shinji Ikari y los personajes de **Evangelion**, o que tal Spawn; quien vendió su alma por amor.

Bueno hasta aquí se acaba mi choro no sin antes decirles que aquí en **Seinen** impera la ideología japonesa, así que como se podrán imaginar aun seguimos mejorando.

¿Y a todo esto donde quedo la ideología en la historieta mexicana? ¿eh? ¿De donde venimos, donde estamos y adonde vamos a ir? Envíanos tus comentarios a la dirección de la revista o al correo electrónico. Participa y no te quedes callado.



ALL POURPOUSE CULTURAL CAT GIRL NUKU NUKU



Esta historia se trata de una robot que tiene cerebro de gato, esperamos que les guste esta pequeña reseña de la serie, que mezcla perfectamente la comedia, los mechas y algunas burlas a la muerte, ademas de hacer experimentos con los cerebros de los gatos.

Este es un buen ejemplo de como una serie puede ir mejorando a medida de que se desarrolla. Mientras no esta bien conocida o popular como Tenchi Muyo, esta serie es solo muy buena, la animación aunque no concuerda muy bien con el final, es muy creativa y emotiva. El color pastel proyecta un realce de sabor a comedia y un apropiado sabor a súper deformado estilo, solo para realizar los efectos cómicos. Sorprendentemente esta serie fue creada por Yuzo Takada (el hombre detrás de Blue Seed y 3x3 eyes este señor es un gran dibujante y escritor) un cambio total para él, no sabemos francamente como pudo hacer esto, ya que sus anteriores series son de lo más sangrientas y este es una serie cómica.



Era una obscura y tormentosa noche (se han dado cuenta de que la mayoría de las historias comienzan así), Ryunuske estaba agarrando un gotero en la parte trasera de un callejón cuando encontró a la pequeña Nuku, que era una pequeña gatita en ese entonces.



Un carro cazador y un arma de guerra, el pobre cuerpo de la gatita Nuku está muerto pero , su cerebro está localizado en el cuerpo del androide NK-1124, la poderosa máquina en la que el padre de Ryunuske, Kyusaku estaba trabajando para Industrias



En primer lugar la razón por la que el carro cazador y el arma de guerra lo estaban persiguiendo era porque él había robado el androide de industrias Mishima . Y el hecho de que la esposa de Kyusaku (y la madre de Ryunuske) huye y Mishima no ayuda mucho que digamos.



Así nació Nuku Nuku, un androide con corazón de oro y mente de gato. Al principio parece como que Nuku tendría unos pequeños problemas al entrar en una escuela secundaria como estudiante, pero su innato "Kawaii- ness" gana más atención de lo que se esperaba y cuando todas las cosas parecen que están regresando a la normalidad, la madre de Ryunuske, Akiko, decide capturar a su fugitivo hijo , de manera que manda a sus dos secretarias a recuperarlo, con un barco de guerra y así que Kiusaku deja a Nuku Nuku para proteger a su "hermano" y enseñar a las chicas de Mishima una lección (ya que Nuku tiene una gran fuerza).



La aventura no para donde todos piensan, pues Kyusaku y Akiko están arreglando las cosa entre si (como toda buena pareja de casados), otra androide es mostrada, este no tiene cerebro de gato.

Eimi tiene una gran presentación (Eimi es el androide que no tiene cerebro de gato). Ai está un poco nervioso, y Eimi quiere que Nuku Nuku muera (como quien dice ella es la mala). Las cosas empiezan a ponerse algo misteriosas cuando averiguan lo que Eimi planea hacer con el cuerpo de Nuku. (Eimi planea quedarse con el cuerpo de Nuku que es más fuerte que el de ella), pero Nuku pelea con Eimi y después ella la mata.

Esta serie a pesar de no ser lo mas novedoso si es un gran clasico que vale la pena checar , asi que no te lo pierdas , ya sea en manga o en video.



BUBBLEGUM CRISIS TOKIO 2040

TV SERIES

Aquella animación que se lanzara , en formato de OVA´s1987 , y fuese el trampolín de grandes creadores de anime , tales como Masami Obari (Fatal Fury) y Katsuhiko Akiyama (El Hazard) ,esta de vuelta pero esta vez como una serie de Televisión . El director es Hiroki Hayashi , pupilo de Akiyama .

La historia posee la misma tematica que las Ovas de 1987 ; la corporación Genom , controla el futuro de Tokio , pero de entre las sombras aparecen 4 hermosas mujeres portando trajes de batalla de alta tecnología .

La cuidad en cuestión es Tokio , al Año es 2040 , la ciudad ha sido devastada por los "Boomers" creaturas Cibernéticas creadas por el doctor ; Katsuhiro Strangray en el año 2009 , con la Ayuda de los laboratorios , Bioescape, y la cual fuese absorbida por la corporación Genom . Tiempo después , el doctor Stringray , muere durante un Terremoto , mismo que libera ,a su creación , estos amigos si que son un fastidio y una amenaza , así que la policía A.D. Se prepara a combatirlos , pero en el año 2035, la corporación Genom decide , venderlos en el mercado abierto, lo cual aumenta el peligro potencial de dichas creaturas , ya que estas suelen perder el control de si mismas.

Dada la nueva situación un nuevo grupo de ataque surge conocido como ; "Knght Sabers" , un grupo de 4 hermosas chicas , que luchan con la ayuda de unos excelentes trajes de Batalla .

Pero hablando de la serie , (por que estoy seguro que muchos veteranos ya la conocen) en esta nueva producción , a pesar de haberse basado en la mismísima tematica , la serie cambio mucho , cambio el ambiente, las situaciones , la linea de tiempo , e incluso los personajes.

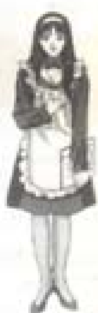
Es casi seguro que a la mayoría de los que ya se habían encariñado con esta serie (en su versión viejita) no sean muy partidarios de la nueva , ya que el diseño de personajes cambio , pero no podrías hacer un juicio adelantados hasta que la veas , ya que esta obra tiene lo suyo.

Ah! por cierto se me olvidaba decir que esta serie es transmitida por TV TOKIO los jueves a partir de la 1:25 AM , relativamente tarde o temprano como lo quieras ver , y lo que te puede dar una idea de que no es precisamente un anime para niños , no olvides que te mantendremos informados de esta serie , y si quieres que publiquemos los capítulos , solo manda tus cartas a la dirección de la revista.




Algunos de los antiguos Boomers como podrás ver estos robots con usados para trabajos caseros y pesados , pero suelen perder el control.

Y por el otro lado los nuevos Boomers parte de los nuevos cambios de esta serie y que por cierto se ven muy bien Nada mal no creen



D·N·A²

D.N.A.2
D.N.A.2 o DOKOKADE NAKUSHITA AITSU NO AITSU

(La personalidad de un chavo extraviada en algún lugar) , es otra de las series exitosas en Japón publicada en Shonen Jump en 1993 del destacado autor Masakazu Katsura, reconocido por su obra anterior a esta "VIDEO GIRL AI", la cual fue llevada a televisión en una cantidad cortisima de capitulos, tan sólo 12, en comparación con otra serie realizada por el la cual se transmitió años atrás de nombre Wingman que constaba de 47 episodios. DNA2 cuenta con 5 tomos recopilatorios, donde nos narran las desventuras de Karin Aoi quien intenta detener un ;accidente de superpoblación causado por Junta Momonari un chavo con un problema de constitución física bastante peculiar, pues resulta que cuando Junta se encuentra en una situación un tanto ardiente, le da por vomitar, (pobre tipo) pero eso no durara por siempre ya que en un futuro se llegara a convertir en un megaplayboy quien dejara embarazadas a cien mujeres y sus hijos heredaran su ADN, causando as! una sobrepoblación en todo Japón en el futuro; es por eso que Karin ha venido del futuro para detener a Junta, ya que ella es una operadora de ADN contratada por el departamento de medio ambiente y administración del tiempo, pero su misión no es tan fácil como parece, ya que al administrarle a Junta el DCM (una sustancia que controla el ADN) sin querer Karin ha despertado al Megaplayboy que se encuentra dentro de Junta Momonari y ahora tiene que detenerlo a toda costa, para que asi pueda realizar su sueño de tener un marido maravilloso, una linda mascota y un dulce, dulce hogar, y todo esto gracias a que Karin se equivoco de DCM, y le disparo un DCM que ella habia diseñado para dispararselo a quien ella quisiera como esposo perfecto, creando asi la paradoja de: que fue primero el huevo o la gallina?.





La historia comienza cuando Junta se encuentra en la casa de una compañera de escuela: Tomoko Saeki, quien lo invita a su casa para jugarle una broma al pobre de Junta, quien la esta viendo cambiarse de ropa a travez de un espejo, provocando que a Junta le de un ataque de vomito, aumentando paso a paso, ya que Tomoko se acerca a Junta enrollada en un toalla de baño, haciéndolo sentir incomodo con su presencia, ya que le hace el comentario de que en el espejo se reflejan las cosas, preguntándole que si acaso la ha visto desnuda, por que Junta contesta que no, pero ella le pide que sea su primer hombre , por lo sucedido, as! que JUnta no aguanta más el vomito en la boca, pero Tomoko al hacer el intento de quitarse la toalla, no lo hace y le dispara con una botella con agua, comentadole a Junta que todo fue una inocente broma, pero el pobre de Junta ya ni puede hablar, por lo que abrir la boca dispara todo el vomito que tenía contenido en su boca.

Es así como inicia DNA2 una historia que no destaca por su argumento, pero que lo compensa con su gran dosis de comicidad y acción, al igual que un gran crecimiento en calidad gráfica por parte de Masakazu Katsura, a quien yo considero como uno de los Mangakas mejor nivelados de la industria, ya que tanto sus historias como sus dibujos son bastante agradables y no le debe su éxito a tan solo una de sus historias, como es el caso de otros autores, por lo que les recomiendo que no se pierdan de echarle un ojo a esta historia en especial a las chavas que gustan de chicos guapos y no podian faltar las lindas chicas para nosotros los hombres ¿no creen, chavos?



Si ya tuvieron la oportunidad de leer el articulo acerca de esta serie, es muy probable que no se ubicaran muy bien en la cuestión de los personajes .
Bueno , entonces te presentamos a los personajes principales de esta excelente serie .
El estilo de diseño es muy distinto a lo que estamos acostumbrados a ver pero eso no significa que no sea bueno e incluso , Hideaki Anno quien siempre esta a la vanguardia nos demuestra que no es necesario que un personaje sea estilizado en la forma común de el manga y el anime para que una serie sea exitosa.






Miyazawa Yukino

La heroina de la historia , Yukino esta en su primer año de secundaria.
Inteligente y bella ;es la envidia de todas en su clase, solo que de hecho es mera apariencia . Lo único que le importa a Yukino es la forma en que las demás personas la ven , y trata de mantener esta apariencia , en cualquier lugar donde alguien pueda verla.




Asaba Hideaki

Amigo cercano de Arima , ambos parecen ser igual de populares con las chicas .
El es el lider de el salón F , y en las palabras de muchas chicas de la escuela ; es naturalmente irresistible.



Kano y Tsukino Miyazawa.

Las hermanas menores de Yukino , ellas se encargan de molestar a su hermana mayor y hacer su vida un poco miserable.
Pero a pesar de todo son muy amigables y gustan de leer manga .



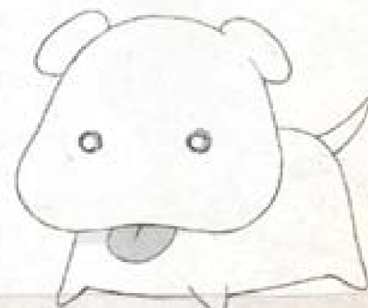


Arima Souichiroo

Amigo de Yukino , Debido a sus buena apariencia y su educación es aun un estudiante mas perfecto que Yukino , lo que le produce a ella , una gran rivalidad hacia él , por ver quien es mejor , pero finalmente esta rivalidad se transforma en un gran amor hacia él.

Pero Pero

En realidad , pero pero no realiza ningún papel importante mas que ser la mascota de la familia en la historia , pero si le da un toque muy distintivo de entre este y otros trabajos de Hideaki Anno.





ONE POUND GOSPEL

genero: Comedia romántica

Esta historia trata sobre un boxeador de nombre *KousaKu Atanaka*, el es un gran boxeador, el mejor que a tenido el gimnasio Mukaida (¿si él es el mejor quien sea el peor?), pero esta apunto de cambiar de categoría una ves más, pues a cambiado de categoría 6 veces en 3 años (así va a romper el récord de mas cambios de categoría), porque tiene una debilidad incontrolable, el apetito, (¿pues que hace inhala la comida o qué?), él no puede mantener su peso ideal para su categoria, por lo cual él y sus entrenadores están al borde del suicidio, pero el recibe una guía espiritual y física de una monja católica, de nombre *Angela* (sera posible que lo ayude ¡¡noo!!) quien no hace mas que tocar su fibra mas sensible: la comida y vigilar que haga ejercicio y mantenga su dieta, lo más estrictamente posible. Ella también tiene un objetivo cambiar su corazón para siempre pero tal vez Kousaku también cambie el de ella, más de lo que la hermana espera.



Si pensaste que Gokuh comía mucho aquí hay alguien que no se queda atrás y que al igual que a él le encanta pensar con el estomago y el corazón al igual que pelear, esta historia ademas de ser muy entretenida nos recuerda que hay que esforzarnos por lo que queremos aunque nos cueste mucho trabajo, pero que nuca ay que olvidar tampoco los sentimientos, porque un regaño podrá mover a los hombres, pero el amor puede mover montañas, pero no todo se debe hacer con el corazón, piensen con la cabeza antes de actuar y ordenen sus ideas.

FIRE TRIPER

genero: horror

La historia es una mezcla de romance y fantasia. Aquí el tema principal es el de viajar a través del tiempo ; la protagonista de la historia es Suzuku, la cual es poseedora de un cascabel que le permite viajar por el tiempo cada que se encuentra rodeada por el fuego , ella desconoce la propiedad de este objeto , lo cual provoca que empiecen las complicaciones...

Debido a una explosión de gas ella y un niño al que cuidaba (Suhu) son transportados a otra época en la cual Suzuku conocerá a un joven de nombre Shukumaru , que será una de las claves de la historia y también tiene cierta relación con el cascabel de Suzuko...

En pro de no echar a peder la diversión de los que tengan planeado ver esta historia no proseguiré mucho en el resumen de la misma (ademas las historias de viaje a través del tiempo siempre son muy complicadas).



Esta parte de esta historia se desarrolla en la era Sengoku (1568-1639) por lo cual se pueden apreciar ciertas vestimentas y costumbres típicas de la época , pero esto no pasa del mero folklore , ya que el objetivo no era profundizar en la historia japonesa. Por lo demás se podría decir que este , más que un trabajo completo , es mas bien , un ensayo que le serviria a Rumiko para siguientes trabajos (algunos de los elementos aquí mencionados se repiten en la posterior "Inu Yasha").En general la calidad de animación y música es "estándar" y la historia es lo que mas destaca. Se puede concluir con que es un OVA regular , que no dejara mal sabor de boca a los fans de esta autora.



La historia es una mezcla de romance y fantasia. Aquí el tema principal es el de viajar a través del tiempo ; la protagonista de la historia es Suzuku , la cual es poseedora de un cascabel que le permite viajar por el tiempo cada que se encuentra rodeada por el fuego , ella desconoce la propiedad de este objeto, lo cual provoca que empiecen las complicaciones...

Debido a una explosión de gas ella y un niño al que cuidaba (Suhu) son transportados a otra época en la cual Suzuku conocerá a un joven de nombre Shukumaru , que será una de las claves de la historia y también tiene cierta relación con el cascabel de Suzuko...

En pro de no echar a peder la diversión de los que tengan planeado ver esta historia no proseguiré mucho en el resumen de la misma (ademas las historias de viaje a a través del tiempo siempre son muy complicadas).

Pero no crean que eso es todo Rumic World ya que existe otros 2 volúmenes de Rumic world, si quieren que hablemos de ellos manden sus cartas a la dirección que ya conocen.





El pasado 5 de Noviembre fuimos invitados a la considerada (desde el día de su apertura), una de las tiendas más grandes de México llamada Coimcs IMP, ubicada en Av. Universidad 2079 Esq. con Copileo Plaza Manzana locales 2 y 3.

La tienda ya la conocíamos bastantes personas, lo que sucede es que solo cambiaron la tienda de lugar y la ampliaron más. Al evento asistieron Humberto Ramos, Óscar Pinto y Francisco Haghenbeek creadores del Comic Crinsom publicado por Image, los mismos de Spawn, y Gen 13 A Humberto ya lo conocíamos desde antes por su trabajo en DC Comics, dibujando a Impulse, y es considerado como uno de los mejores dibujantes del medio, compitiendo con Scott Campbell, Todd Mefarlane, entre otros.



También tuvimos la presencia de Luis Gantús, organizador de la Conque ya desde hace 5 años.

La inauguración se llevo a cabo a las 8:30 de la noche, por el presidente de Comics Imp: Jaime Larrea e Ignacio Correa, Gustavo Martínez gerente de la tienda y Alejandro Cruz, quien nos dio un recorrido del lugar y nos mostro toda la tienda incluyendo el segundo piso, el cual parece bastante prometedor para todos los aficionados a los juegos de rol, ya que hay varias mesas para jugar Magic y War Hammer, donde manejas pequeñas figuras de plomo (las cuales uno mismo tiene que pintar), desde elfos, Goblins, tanques, personajes futuristas, muy al estilo Mad Max, acompañados de escenarios donde se libran las batallas como castillos, aldeas, bases espaciales, etc.



En pocas palabras creas tu propio mundo de batallas donde puedes unirte a uno o más jugadores contra otro grupo de personas. En cuanto a los torneos de Magic nos comentaron que se realizara un torneo por mes, para así darle tiempo a los participantes para hacerse de un buen set de tarjetas y as! dar competencia una vez que se realice dicho torneo.

Así que si eres un rolero de corazón, te recomiendo no perderte estos torneos, los cuales no serán tan fáciles de ganar, asi que preparase y demuestra tus habilidades cada vez que visites a Comics IMP, UNA DE LAS TIENDAS MAS GRANDES DE MÉXICO.



LOS CREADORES DE CRIMSOM

GENERACION POP

El 28 de Noviembre comenzó Generación POP en el 95.7 el politécnico en Radio , Un proyecto que promete mucho para todo Aficionado al Anime y el Manga. En el se planea hablar acerca de el Cine , Ciencia Ficción , Comic, Historieta Mexicana , El anime y el manga. ; la proudcción corre a cargo de Israel Vega; la Locución sera por parte de Dulce Castro , y Alan Chávez ; también la asesoría técnica de Alberto Hernández . (El programa se transmite los Sabados de 2 a 3)
Se tendrán de invitados a dibujantes de el medio , como Vic Hernández creador de "Gehena y la familia tricki tracke " y actores de doblaje de la talla de nuestra amiga Rosy Aguirre quien da vida con su particular voz a los personajes de Akane , y Sailor Mercury .
El programa es en Vivo , con lineas telefónicas abiertas para las llamadas de el publico y puedan charlar , y hacerle preguntas al invitado de el día , al igual que podrán cotorrear con los locutores y ellos también contestaran las dudas , que tengan sobre algún tema en particular.
Así que ya saben , aquí tienen una nueva opción de conocer mas sobre el anime y todo lo referente a este medio.
* Nota la estación posee un alcance de 8 kilómetro a partir de el ESIME Culhuacan , los afortunado serán , la Delegación Xochimilco , Tlalpan, Iztapalapa , Benito Juárez y parte de Nezahualcoyotl .
Pero si no te resignas a no oirla , conecta una antena aérea para tu radio , y así , es muy probable que logres sintonizarla .
También habrá regalos cuando te indiquen los locutores que te comunique s a la espacio al teléfono 6 24 20 12.





De izquierda a derecha:
Dulce Castro, Rosy Aguirre
Alan Chavez

No olvides enviar tus cartas a nuestra nueva Direccion ubicada en Calle 313 No 613 Col , Nva. Atzacoalco , Delegacion Gustavo A. Madero Mexico D.F. C.P. 07420
O envianos tus e-mails a : **comics100@hotmail.com**

O si te interesa la Revista de Mayoreo la podras conseguir en cualquiera de las suguientes direcciones , o puedes llamarnos directamente al **710 47 16** (Solo Venta de Mayoreo)

El TIGRE:
Bolivia # 175 local - F Mexico D.F.

COMICS VENOM
Plaza Oriente Av. Eduardo Molina # 1623 local G- 14

MOLO COMICS
Av. Rio Churubusco # 357 Col. Unidad Modelo

COMICASTLE
Plaza Trico Felix Cuevas # 920 Col. Del Valle

USAGI´S ROOM
Eje 3 S/N , Esquina Morelos Unidad, IMEX.

G G COMICS
* Centro Comercial Plaza Neza Col. Rey N.
* Av. Lopez Mateos # 93 Cd. Nezahualcoyotl
* Av. Costa Verde # 776B en VERACRUZ

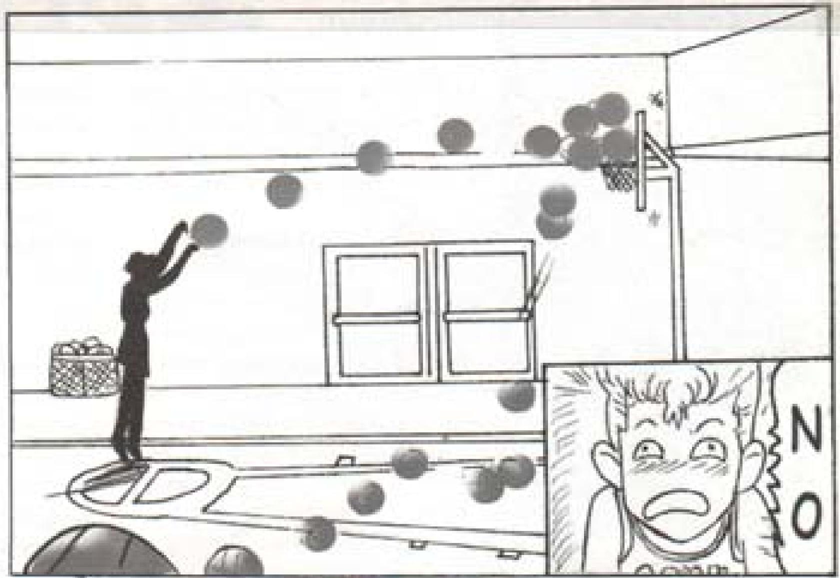
SEPTIMO ARTE:
Ejercito de el trabajo y calle superacion col. Sagitario 3.

MIXTER COMICS
Local 310 pasillo 3 Mercado Romero Rubio entre Persia y Canton.

LOGOS COMICS
Jose Ma. Mata # 5 Jalapa Veracruz.

Tambien en la direccion de la Revista, y en todas las Tiendas anunciadas en este Numero.


¡Tengo que
Logralo!


NO


Animo Sakuragi tu puedes


HARUKO!!
SEINEN


Lo hare por ti Haruko, observa mi CLAVADA


AAAAAAH!


CHACJAN


Vas estar ahi un buen rato... Lee una Seinen En lo que esperas.
Gorila.
Ayudame
Torpe



Para quienes ya están hartos de DRAGÓN BALL, SAILOR MOON, Y RANMA, esta vez hablaremos de una historia muy acida, bueno, por así decirlo. Damas y caballeros, con ustedes:

NG KNIGHT LAMUNE & 40

Lamune es un chavito común y corriente que estudia el cuarto grado al que le encanta y fascina (al igual que a mi) jugar video juegos. Un buen día, Lamune le compra un juego a una muchachita que es comerciante ambulante (ala que ayuda a vender el resto de su mercancía, ay si, el niño bueno). Ya estando en su casa, Lamune se pone a jugar su juego que de nombre tiene "KING SCCASHER & BEATS IT, cuando de repente, la niña que le vendió el juego aparece saliendose de la pantalla del televisor y le pide su ayuda diciendo: LA SANGRE DEL PARIENTE DEL HEROE LAMUNESS. Ella es la princesa Milk y toma a Lamune llevandolo al mundo Hara-Hara donde su misión de Lamune es revivir a los



caballeros guardianes.........em pezando con King Sccasher. Para esto, lamune tiene que encontrar y abrir un relicario el cual esta en manos de Tama-Q, un robot que fue alguna vez el consejero de Lamuness. Cansado de ser el hombro de



Lamuness, Tama-Q, cuando se alimenta con una moneda de un caballero mágico, este la escupe arriba de una capsula la cual pone en libertad a ese caballero. todos los caballeros son liberados (pensantes) a excepción de king Sccasher el cual esta piloteado por Lamune. Oponiendose a Lamune esta el malvado Don Harumage y sus esbirros Da Cider y Lesuka. mas tarde, Da Cider y Lesuka hacen una especie de deserción para así unirse a los chicos buenos y después Da cider les dice realmente sus intenciones NG KNIGHT LAMUNE & 40 es una divertida serie de robots gigantes y si quieren enterarse de que paso después, no dejen de ver LAMUNE & 40 EX y LAMUNE & 40 DX, estas dos OVAS marcan la continuacion de esta magnifica serie (claro acompañandola de una fría limonada).



MONONOKE HIME

La historia ocurre en una era confusa, cuando se había derrumbado el sistema de la era medieval y la sociedad se movía a la era moderna. En aquella época, aunque la población había aumentado y muchos bosques virginales habían sido reducidos, todavía seguía habiendo muchos bosques antiguos que rechazaron a los seres humanos. En la oscuridad, los bosques negros de arboles, los animales tales como perros de la montaña, los verracos, y los ciervos eran enormes y sabios, y podían entender el lenguaje humano. Luchaban contra las personas que habían invadido su santuario, y fueron temidos como dioses cuando se enfadaban.

El protagonista es Ashikata un descendiente de una familia real que fue derrotada por el gobierno de Yamato y tuvo que vivir oculto en una aldea que esta al noroeste de una montaña por centenares de años Al dios del verraco puso bajo la maldición de la muerte al dios del Tatari (dios de la maldición) por que tenia a "Mononoke comvertido" fuera de colera y odio. El comenzó un viaje para intentar solucionar el misterio de la maldición, y en el país occidental que el visito lo arrastraron a una heroica batalla entre los dioses furiosos y los seres humanos.



Eboshi Gozen conducía el hierro de Tatara que hacia en grupo, y logro librarse de los dioses del bosque para dar vuelta al bosque en una pista para la gente. Ella reunió a las mujeres que habían sido vendidas y a los hombres que habían sido presos y había creado una sociedad humanística, haciendo el hierro. por otra parte, aunque era un ser humano Mononoke Hime, San había sido recogida por un lobo que podía entender el lenguaje humano. Con los dioses ella luchaba contra el grupo de Tatara. Ambos casos creen que su causa era justa. Eboshi Gozen corto el bosque de manera que los humanos y los dioses pudieran vivir ahí. Ashikata dice que no lo harán a un lado así de fácil. Ademas de que los samurais que seguían al dios de Shishi que tenían el don de la vida eterna han entrado a la batalla. Ahora la batalla es entre 3 potencias.



El chico y la chica que han estado en el centro de esta tragedia intercambiaron sus sensaciones, pero el luchar en el bosque solo se logro una grande y espantosa matanza.

Los dioses volvieron a los animales demasiado salvajes. El San intento calmar al dios que hizo al dios del Tatari. Pero el Tatari se la trago. Ashikata intenta rescatarla arriesgando su propia vida. entre la confusión la historia estalla hacia el extremo.



VAGO COMICS:

Diviertete y conoce el Fantástico mundo de el Comic y el manga

A TODOS LOS FANÁTICOS DEL COMIC Y EL MANGA , SE LES INVITA.

- *VIDEOS DE ANIMACIÓN JAPONESA*
- *TARJETAS: DRAGON BALL, DEPORTIVAS AMERICANAS , ETC.*
- *MANTAS.*
- *POSTERS.*
- *REVISTAS: AMERICANAS Y MANGA.*

Nos encontramos ubicados en: "VAGO COMICS" , Av. Circunvalación Poniente No 107 Esq. Paseo de Santa Clara . Col. Jardines Santa Clara (Interior de la Papelería).

Abrimos todos los días de 10:00 21:00 hrs ,y los Sábados y Domingos de 10:00 a 19:00 hrs



DRAGON COMICS

Con todo lo que buscabas sobre tus series Favoritas





Calle 313 No 613 Col. Nva. Aztacoalco Gustavo A. Madero.

Rol

Un juego distinto

El día estaba por terminar después de una larga jornada de viaje, tu y tus compañeros están sumamente cansados y deciden ir a dormir no sin antes decidir los turnos de vigilancia. Todo había pasado de forma normal para Krtzolt: un joven depredador con muchas ganas de hacer fama entre los suyos. El turno continuaba a Darkstar un aprendiz de la fuerza.

De pronto un ruido perturbo el silencio, Darkstar utilizo su poder de "descubrir presencias", su rostro se llenó de sorpresa al encontrar más de 20 presencias en el areá. Procedio a despertar a los demás.

La tenue luz de la luna y de una improvisada fogata dejaba ver levemente las figuras. Una de las sombras pasó de forma demasiado rápida pero distinguible era un...Alien.

Todo el grupo tomó posición de guardia alrededor de la fogata. En eso una piedra cae de un edificio en ruinas y apaga la fogata. El grupo sabe que los Aliens atacarán y no será nada facil. Dos depredadores, un mago, un aprendiz de la fuerza, un cazarecompensas y un saiyan de poca experiencia contra 20 Aliens en un lugar casi a obscuras. Habrá sangre, el problema es saber ¿De quién?



¡Ahh! Los benditos juegos de rol ¿Qué opción en comic o en anime nos permite tener la clase de menjurges o crossovers tan exagerados? ¡¡¡NINGUNO!!! Es por eso que hay donde la industria del entretenimiento no nos satisface surgen los juegos de rol.

Para aquellos que jamás han jugado un juego de rol dejenme contarles todo lo que es. Primero que nada necesitamos unas increíbles ganas de ser un personaje ficticio. Despues tener un libro de reglas y dados "extraños" o un grupo con un poco de experiencia. Ya con eso literalmente estamos dentro de una fantasía colectiva.

Paso #2.- Creación del personaje. Aunque en algunos juegos de rol el crear un personaje puede llegar a ser tedioso, todo ello se compensa a la hora de jugar. Además muchas veces debemos acostumbrarnos a que por algún tiro de dados de mala suerte, nuestro personaje salio con inteligencia de 1 o más feo que el "lonje moco", pero, al menos ya tenemos con que jugar.

Pasos del #3 al ∞.- Divertirse, hacer locuras, divertirse, hacer locuras, divertirse, hacer loc.....

Como todos los roleros deben saber siempre necesitamos de un "All mighty powerful MASTER" que es quien lleva las reglas y determina que eventos son los que se suceden en el juego. Generalmente el Master debe tener un amplio conocimiento de las reglas del juego para hacer a este más rápido.



"Bueno, ya estamos jugando ahora ¿Que hago?"



Respuesta: Lo que quieras.(Dentro del juego por supuesto)

Me refiero a lo que quieras por que en el momento que se empieza a jugar un rol se está dando vida a otro personaje, es decir, es otro tú en otro mundo distinto a este. Y si decidiste que tu personaje es más malo que la carne de cerdo entonces tienes que ser malo hasta decir:¡Que malo soy!(Lo mismo para personaje buenos).

Personalmente defiendo tanto al juego de rol ya que es literalmente un pequeño juego de teatro e improvisación. (He visto a gente casi muda que se convierten en monstruos del habla.) Además que el juego de rol incrementa tu capacidad de imaginación (incluyendo la del Master).

Ya por último dejenme darles unos cuantos consejos a los "iniciados" en el rol.

- Haz lo que sientas que quieres hacer (según la personalidad de tú personaje).
- Inventenle un pasado obscuro a su personaje, escribanlo y denselo a su Master (puede hacer una muy buena partida con eso).
- Y por amor del cielo ¡¡¡HABLEN!!! (Es muy aburrido verles las caras sin el sistema de sonido).
-Inventen sus propias reglas.(Diversión garantizada)

CARTA A SANTA MASTER:

Querido Santa Master:

Este año he jugado muchos juegos de rol y he seguido la personalidad de mis personajes. Quisiera hacer varias peticiones para el año próximo.

- Si vamos a jugar rol en tu "cantón" ¡Vamos a jugar rol!; No a ver el final de Evangelion.



- Si queremos ser Nameks dejanos ser Nameks, pon desventajas pero no nos quites el sueño de ser un Namek.
- No te pongas "roñoso" con las reglas, se parejo.
- No juegues a "A ver que sonzo cae muerto primero", vamos a divertirnos, no a un matadero.
- Empieza con algo facilito para los jugadores de niveles bajos.
- No estás oficiando misa, habla con más confianza.
- Perdona nuestras ofensas como nosotros perdonamos cuando nc ofendes.

Atte

Un rolero más

Como último consejo, en casi todas las convenciones h mesas de rol para que te inicies. Es recomendable acercarte a ellos que su experiencia los avala.

- "Sé quien quieras ser". Ahora sí a "jugar".



ENTREVISTAS

DOBLAJE

ROSY AGUIRRE

Entrevista con Rosy Aguirre, la voz de Los Personajes de Akane, Sailor Mercury, Krilin y muchos mas

Como te iniciaste en el doblaje, donde estudiaste y como fue que te decidiste ?

Yo empecé a los 5 años de edad, doblando a Shirley Temple y bueno, mi mamá también hace doblaje, ella es actriz, y bueno de alguna forma me gustaba y tuve la facilidad, pues ya venia de sangre. Hice las 11 películas de Shirley Temple y de ahí ya me seguí haciendo doblajes y ya llevo muchos años, 25 para ser exactos.

¿Donde estudiaste doblaje o actuación ?

Estudie dos años la carrera de actuación, en la ahora desaparecida escuela de Silvia Derbez, pero no terminé porque ya estaba yo en esto y el trabajo me absorbía. Esto mas que nada fue autodidacto, nací con esto, crecí con esto y continuare con esto.

¿Que te motivo a dedicarte al doblaje?

Principalmente mi mamá y el hecho de que yo ya estaba ahí. Empecé a trabajar y para mi era como jugar a ser como mi mamá, pues era una niña. Sin embargo cuando fui creciendo, siempre decía, voy a estudiar otra carrera, si pero ya estoy en el doblaje, si pero continuar con mis estudios y todo el rollo, pero siempre que iba al teatro o a ver una película, siempre decía es que yo quiero estar ahí, entonces como que ya lo tenia, ya era natural.



©TOEI

¿Que es lo que mas deseabas, trabajar en doblaje o ser actriz?

Bueno, para hacer doblaje necesitas ser actriz , el hecho de hacer doblaje significa también tener nociones de actuación, ser actor, porque para hacer doblaje tu tienes que sentir lo que estas diciendo, te tienes que poner en el lugar del personaje que estas viendo, imaginarte la situación y actuarla, si el personaje en la pantalla esta llorando, tu tienes que llorar, si el personaje esta riendo, tu te tienes que reír, o sea, tienes que sentir lo que estas leyendo lo que estas diciendo, para que al doblarlo al español se sienta tan bien como lo que el actor original trato de comunicar al actuarlo, también tienes que comunicar las emociones de enojo, ira, alegría, tristeza, en fin.

¿Que trabajo te ha puesto mas nerviosa ?

Bueno, hubo algo que me hizo ponerme muy nerviosa cuando doble Romeo y Julieta en la versión moderna de Leonardo Di Caprio, yo doble la voz de Claire Danes, para mi fue un reto, porque hacer algo de Shakespeare, es muy difícil aunque sea en una versión modernizada.

Yo decía, es que esto lo tengo que hacer excelentemente, no nada mas bien sino excelentemente.

Hay personajes que son mas difíciles que otros, pero yo creo que todos tienen su toque de nerviosismo, a veces te equivocas y los repites varias veces y entre mas los repites mas nerviosa te pones porque no te sale y además porque están ahí tus compañeros.
Pero el nerviosismo es parte de que te salgan bien las cosas.

¿Que sientes ahora que la gente reconoce tu trabajo, y que te admiran y te buscan para pedirte autógrafos?

La verdad es increíble, si alguien me hubiera dicho, tu vas a ser muy famosa por el doblaje, yo nunca lo hubiera creído.



ROSY AGUIRRE

Algunos de sus trabajos mas destacados en el doblaje del Anime son:
SAILOR MOON: Sailor Mercury
RANMA ½: Akane

Creo que tengo un timbre de voz muy especifico, eso me ayuda mucho por que no todos mis compañeros podrían imitar mi voz, es decir que hay timbres que se parecen uno a otros y gracias a Dios el mío es muy singular.

De pronto voy a una tienda y pido unos zapatos y me reconocen por mi voz, me dicen oye tu haces doblaje? Y eso es muy bonito, no podría explicarlo con palabras, se siente como que ha valido la pena tanto esfuerzo, han valido la pena tantos años de trabajo, mira hasta se me salen las lagrimas de la emoción y es que es muy bonito saber que estas haciendo las cosas bien, que todo el esfuerzo que le pones a las cosas te lo reconocen y les gusta tu trabajo y te dan ganas de hacerlo todavía mejor

Todos conocemos a Rosy Aguirre, la voz de Akane, pero ¿quien es Rosy cuando sale del estudio de doblaje?

Soy una chava muy normal, común y corriente, me gustan las fiestas, me gusta la música Rock la música de los ochentas, porque yo soy de esa generación, me gusta la música de Prodigy, Chemical Brothers, me gusta practicar el ciclismo de montaña, en fin soy una chava normal, igual tengo mi novio mis amigos y me voy a tomar el café.



¿Como te fue en tu primera convención?

Mi primera convención fue en el Gran Forum, llegue y de pronto vi a toda la gente "oh! my God" que esta pasando aquí , que es eso, me senté y de pronto vi mucha gente viéndome y yo que onda y bueno comenzamos a platicar, haciendo tipo mesa redonda de preguntas y respuestas, toda una experiencia un poco extraña.

Ese día me hicieron una pregunta de que por que se les cambiaba en ocasiones algunos términos a las series, hablando especificamente de Dragon Ball yo les dije que lo que pasa es que pensando en que es una serie para niños, pues Gobernación y la Censura hacen que uno cambie las cosas, en eso un chavo se para enojadisimo, gritándome y me dijo, que es que tu no te das cuenta que esto no es para niños, que no ves que yo no soy un niño, ni los que estamos aquí.

Esta situación es explicable porque realmente nosotros nos dedicamos a hacer doblaje y en ese momento apenas nos estabamos adentrando en el mundo del Anime.



De izquierda a derecha , Alan Chávez, Dulce Castro, Antonio Veloz, Rosy Aguirre Victor Velázquez, Eduardo Sánchez

Hablando de otros temas mas serios, por lo que yo tengo entendido, una Actriz Mexicana muy famosa, propuso eliminar el doblaje. ¿Que opinas al respecto?

Por supuesto que no estoy de acuerdo, yo pienso que esa mujer debería mejor dedicarse a sus cosas y dejar de ver a quien fastidia, para empezar las dos pertenecemos a la ANDA así que yo creo que es como atentar contra el trabajo de tus propios compañeros, el doblaje es una especialidad dentro de la actuación Lo que ella argumentaba es que el doblaje afectaba al cine mexicano y que por eso la gente ya no iba a ver cine mexicano, pero yo creo que esto no se debe al doblaje sino a la mala calidad de las producciones, razón por la cual el gobierno ya no subsidia al cine Mexicano.

Alguna vez has pensado ¿Que personaje te gustaria doblar?

Tengo ganas de doblar a Claire Danes en Los Miserables, mira yo tengo mucha facilidad para hacer drama a mi me gustan las cosas intensas, a mi me gusta ese tipo de personajes complejos que tienen problemas internos, me gusta todo eso, creo que cualquier personaje que me dieran así, seria muy padre.

Se podría decir que te gustaria mas actuar como mala

No, me gusta ser buena porque también hay personajes buenos con mucha intensidad, a mi me gusta sacar mucho de aquí del corazón, me gusta llorar en el atril y de pronto reír, me gusta todo ese choque de emociones

¿A que personaje le has tomado mas cariño en tu carrera?

Akane por supuesto me ha dado muchas satisfacciones, me ha permitido conocer a mucha gente, y que mucha gente me conozca a mi. Shirley Temple también me encantaba cuando yo era niña, ella fue una niña prodigio en su momento en Holywood, fue muy satisfactorio doblarla.

¿Que planes tienes ?

Tengo ganas de hacer televisión, hacer teatro, pero de momento el doblaje me quita mucho tiempo como para ir a reportarme a esos medios, También tengo ganas de hacer mas comerciales, y trabajar como locutora, porque también soy locutora.



De Izquierda a derecha. Victor Velázquez, Rosy Aguirre, Alan Chavez

Como actriz que otros trabajos has desarrollado.

En televisión trabaje en Super Ondas, hice el programa piloto para La Telaraña y cuando tenia como 15 años hice programas para la unidad de televisión educativa y cultural.
En teatro he hecho teatro experimental. Una obra que me encanto fue ,Los signos del Zodiaco, Hice Pastorelas etc,
En radio hice una que se llama La Casa de la Hiena en la XEW hace como 7 años, también un personaje muy bonito que se llamaba Tatiana y Sendero de Cipreses una radionovela que gano un premio en Nueva York.

¿Cual fue la primera Animación que doblaste?

Importante, la primera fue Tecnoman.

¿ Cuanto tiempo ocupas en el doblaje ?

La jornada antes era de ocho treinta a diez, pero ya no la redujeron de nueve a diez pero a veces terminando todavía tienes que ir a otra grabación, son muchas horas de trabajo.

Por ultimo, me permito hacer una felicitación gigantesca a Rosy Aguirre y Hacerle un reconocimiento por su excelente trayectoria y el gran esfuerzo que ha desarrollado en 25 años de carrera y le deseamos que siga cosechando tantos éxitos como hasta ahora y mas.

A WORLD ENDING

Después de varios siglos , por fin nos hemos dado espacio para colocar los 2 últimos capítulos de Evangelion que te habíamos prometido pero nunca pusimos , y a que se debe esto , pues a que celebramos que por fin Gainax decidió lanzar una nueva Serie en Japón , y queremos refrescales la memoria con una de sus mejores series.



Como muchos recordaran , este fue el final que los aficionados Japoneses rechazaron , por que según ellos no era digno de todo lo que representaba Evangelion.

Esto no significa que sea malo, sino que es muy Radical , distinto a todo lo que estamos acostumbrados a ver, solo a Hideaki Anno con su compleja mente , se le pudo ocurrir esta excelente Obra , y este bizarro final, sea o no de el gusto de todos , es el final original que Anno concibió en su mente.

Pero por que es radical o bizarro dicho final, para estar de acuerdo conmigo , solo necesitan visualizar esto; leyendas en blanco , con fondos negros que ocupan toda la pantalla apareciendo constantemente, dichas leyendas contienen preguntas que la humanidad se ha hecho por años , y estas preguntas se dirigen a los personajes , quienes tratan de responderlas , según su entendimiento de la vida.

La animación , bueno que podemos decir de la animación, pues solo la resumiré en unas cuentas palabras , en ambos capítulos , predominan los diálogos sin movimiento pero de gran contenido.

Este es el inicio de el final de Evangelion , que no aporta , ni solución a los problemas , ni pistas para los misterios.



NEON GENESIS EVANGELION EPISODIO 25: EL FIN DEL MUNDO (The World Ending)

Este Episodio comienza con "El caso de Shinji" Quien se cuestiona sus mayores temores y problemas, como el echo de haber matado a su mejor amigo Kaoru , por ser el enemigo , se pregunta si él realmente merecía morir ya que era mejor persona que el , también se cuestiona él echo de por que pilotea el Eva, es entonces cuando aparecen otros personajes de la serie ayudandolo con sus cuestiones ; o incluso cuestionandolo mas , se pregunta a si mismo si a lo que le teme es a estar solo o si es en realidad lo que el quiere.



Después de todas esta preguntas que te dan una completa idea de lo que piensa Shinji comienza la introducción al segundo caso, "El caso de Asuka Langley" :

Ella se pregunta ,si a lo que mas le teme es a ser poco útil, y a ser una simple marioneta al servicio de otros.

Después llega el tercer caso "El caso de Rei Ayanami":

Ella si que es un personaje con un gran numero de conflictos , pero el principal es el echo de que al ser un clon de alguien mas , carece de una identidad , y se pregunta quien es en realidad , y se ve cuestionada por las 3 Rei´s Ayanami que aparecen en la serie ella se visualiza a si misma como solo una cosa , y evade diciendo que su interacción con otras personas la hace humana , todos esos lazos , la ayudan pero al final es solo una herramienta creada por Ikari G.

(Cabe mencionar que todo esto ocurre en un lugar obscuro en donde solo aparecen los personajes , y son cuestionados en una especie de juicio.)

Es entonces cuando comienza el proceso de complementación humana del que tanto hablaba Gendou y comienza la segunda parte de el capitulo.

PARTE B- ¿ME AMAS? (Do you Love me?)

Aparece el caso de Shinji de nuevo pero esta vez Gendou , Ritsuko , y Misato Explican que es el proyecto de complementación humana (me permito hacer este paréntesis para explicar , que este es el verdadero plan de complementación humana que en la película de Air , fue representado como las almas que viajan a Rei quien se ha fusionado con lilith esposa de Adan)



Como no podria explicar exactamente como es , pondré un fragmento de el dialogo entre estos personajes...

Continua ...

Shinji : ¿ Que sentimiento es este ?
Ya lo había experimentado antes.
Mi cuerpo parece desaparecer. Siento como si me alargara hacia aquí hacia alla y a todas partes.

Ese fue el principio de la comple-
-mentación humana.
Aquello que habían perdido las
Personas.
Las mentes perdidas.
Complementando la Vacuna de
la mente
La complementación de almas y mentes comienza .
Todas las cosas regresar a la nada.



La complementación Humana Comienza .



Gendou: No , esto no es retornar a la nada, simplemente regresan a su inicio , Simplemente regresan a la madre que habían perdido .
Todas las mentes se vuelven una mente obteniendo la paz por siempre. Simplemente eso.

Misato: Entonces eso es el proyecto de Complementación Humana .
Ritsuko : Correcto.
Siempre tenemos una Vacuna, algo perdido en nuestras mentes.
Eso crea hambre en nuestras mentes, Crea ansiedad y miedo.
Ritsuko: Todos temen a la obscuridad dentro de sus mentes, es algo de lo que tratan de escapar , tratan de borrarlo. Es así como las personas viven .
Pero nadie puede escapar de ella



Misato: Así que ustedes unieron las mentes, e hicieron que se complementaran unas con otras A su gusto?
Están metiendo su nariz en los asuntos de Otros.
Después comienza "El caso de Misato"
Misato es cuestionada por que a pesar de odiar a su padre busca a alguien como el.
Y ella misma se pregunta si es feliz fingiendo siempre la pureza.

Después llega el caso 2 , Shinji en la mente de Asuka y viceversa..
Asuka se atormenta cuando recuerda que su madre se suicida por que el padre de Asuka la deja he incluso ella presencia ese momento , ella no quería que su madre la dejara y cuando su loca madre le dijo que murieran juntas , ella le dijo que no , que ella no era su muñeca , y que podía pensar por ella misma , y no necesitaba a



nadie. Desde entonces vive amargada y es tan autosuficiente sin embargo le teme a la Soledad y no desea estar sola.

Entonces Los pensamientos de Todos Chocan:
El "no me dejes " de Shinji ,
" no me decepciones" de Misato y el "no me mates madre" de Asuka.
Todos se dan cuenta de esto , se debe a que sus mentes ya están complementadas , en el mundo que Shinji creo .
Shinji se queda atónito al saber esto , y se pregunta como es posible que el mundo que el creo fuera tan obscuro , pero después le Hacen ver entre todos los personajes de Evangelion , que ese si es el mundo de Shinji ,ya que el mundo que él Imagina , es un lugar pequeño y seguro , donde solo él cabe y solo él entiende. Un pequeño cielo en su mente.
Esa es una de las conclusiones.
El fin de el mundo en el que has vivido.
Y el camino a la complementación
.



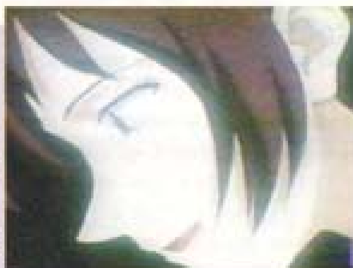
Fin del Capitulo 25.
Unas cuantas conclusiones serian:
Nuestras esperanzas y sueños serán la clave de nuestra destrucción?
Nuestras esperanzas serán nuestra autentica muerte?
Como podrás ver, es un capitulo bastante enredado , y muy filosófico .Alguna vez te has preguntado como seria tu mundo realmente Ideal.

Después comienza el Capitulo 26 de Evangelion , del cual hay poco que agregar ya que sigue la misma temática de el capitulo anterior , solo que en este capitulo se presenta algo así como un Grafitti o Colage de muchas frases de Distintos Lideres Espirituales .
Pareciera que el programa de complementación no es mas que, un buen lavado de cerebro.
Bueno , en fin , el capitulo , se basa en la complementación de Shinji .



Continua...

NEON GENESIS EVANGELION: EPISODIO 26:FINALE



El proceso de complementación Humana sigue su curso , pero esta vez nos enfocamos en Shinji quien después de plantear todos sus problemas y de ser criticado por otros , es al fin ayudado por todos , ya que en palabras de él mismo Fuyutsuki, El cuerpo y el Alma humanas están hechas de materiales frágiles que para sobrevivir deben ser ayudadas , por otros humanos,



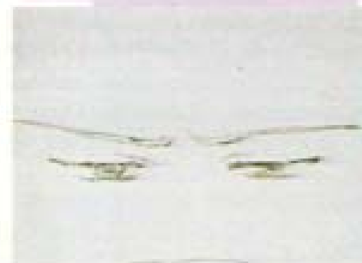
Shinji se cuestiona el por que pilotea el Eva , y después de mucho pensar llega a la conclusión errónea de que esa es su razón de vivir, ya que cuando pilotea el Eva todos lo alaban y lo aprecian , y sin el Eva es simplemente una persona a la que todos Odian , Todo esto resultado de que el mismo se odia , y no puede aceptarse como es.

Entre todos los personajes de E. Le ayudan a saber que escapar de el dolor solo trae mas dolor.
También a la vez que ayudan a Shinji, todos los personajes principales exponen sus puntos de vista sobre las situaciones, y sus propios miedos, algo como una terapia de grupo, eso es la complementación humana ,(algo así pero mucho mas efectivo y con el propósito de crear un mundo Nuevo , ya que el siguiente paso de la evolución , no esta enfocado , a aumentar nuestras capacidades físicas ,si no ayudar a entendernos mejor y ayudarnos , * Según Hideaki Anno)



Asuka y Shinji se ayudan mutuamente a darse cuenta de que temen acercarse a las personas , dado que tienen miedo a ser odiados , es por eso que se alejan de sus padres.

PARTE FINAL: TAKE CARE OF YOUR SELF



Shinji se pregunta quien es en Realidad , y no comprende por que nadie lo entiende, a lo que Asuka le responde que es un Idiota por no comprender , que el que debe entenderse y cuidarse no es nadie mas que el mismo.

Entonces Shinji comienza a crear un mundo , en donde solo existe el , como era su idea original, un mundo de total libertad , en donde no tiene que seguir las indicaciones de nadie , pero como resultado no existe nadie ni nada.

Entonces Gendou lo interrumpe ,y le da una restricción , "el piso" ahora él ha perdido un nivel de libertad , pero ha ganado confort y la libertad de caminar a donde quiera. He incluso puede cambiar su perspectiva - Dice Fuyutsuki.

A pesar de esto, Shinji se entiende aun menos , y dice estar sintiendo que su existir se desvanece, Misato le dice que la razón es que no hay nadie mas , ya que si no existe nadie mas que tu no puedes maginar tu propia forma , tu imagen.



Si no existen otros el tampoco podría Existir , ni tendría imagen ya que, reconocer la diferencia entre ti y los otros formas una imagen propia..

Shinji comprende que él es él y que es mas que un simple piloto de un Eva , que puede ser mas que un simple instrumento, y que la visión de otros le da forma a su mente, es entonces cuando crea un mundo nuevo...

Asuka lo despierta después de haberlo llamado estúpido, y de lento aprendizaje .



El despierta en un mundo similar al que conocemos , (de la serie claro)
Solo que ahí las personas , desempeñan distintos papeles , tal como Shinji lo hubiese deseado.

Pero volviendo al tema . Cuando Asuka lo despierta , el solo dice , Ah eres tu Asuka , ella se enfada y le replica, que esa no es la forma de tratar a una amiga de infancia que incluso se preocupa de ir a su casa a despertarlo , y que no llegue tarde a la escuela.

El le dice que lo deje dormir un poco mas

Asuka le dice que es un joven muy perezoso ,

Pero el solo réplica que no puede hacer nada al respecto .



Continua...

Mientras tanto en el comedor se encuentran nada mas y nada menos, que los padres de Shinji , si Yui no ha muerto y Gendou sigue a su lado .

Yui le dice a Gendou que Shinji es un chico perezoso , que debería ser mas agradecido, de que Asuka venga a recogerlo .

Pero Gendou le da literalmente el Avión, dado que esta leyendo el periódico , Ella replica que ya debe prepararse para el trabajo , y que a pesar de ser ya ,un hombre mayor sigue siendo un niño , como Shinji , El le pregunta , que si ella ya esta lista ,(recuerden que ambos trabajan Juntos) ella responde que si , y el dice que en un momento se cambiara de ropa.

Shinji sale de ahí deprisa y se despide de sus padres , Ambos , Asuka y Shinji corren a la escuela , mientras comentan de la nueva estudiante de intercambio , que viene de otra ciudad , cuando de pronto Shinji Choca con Rei Ayanami , quien también esta atrasada para su primer día de clases , y sin querer ve sus pantaletas , Rei sale corriendo después de haberse disculpado , por su torpeza , shinji no se da cuenta de que ella es la nueva estudiante de intercambio.



Al llegar a la escuela Touji , Kensuke , (totalmente sanos) comentan a Shinji de lo afortunado , que fue al chocar con Rei y ver lo que vio, Entonces llega Misato , quien ahora es maestra , los tres hacen comentarios acerca de la belleza de Misato , mientras que Asuka replica que no son mas que unos tontos .



Entonces Misato les presenta a la nueva estudiante , obviamente es Rei , quien inmediatamente reconoce a Shinji como el torpe que vio sus pantaletas , Asuka se molesta por este comentario y defiende a Shinji , Hikari dice que no es momento de pelear , pero Misato , replica estar muy divertida. Todos los estudiantes Rien.

Entonces Shinji , regresa al cuarto en el que estaba siendo cuestionado , y dice , " lo logre este también es un mundo , la posibilidad dentro de mi , El yo de el momento , no es siempre el yo como soy , hay muchos de mi mismo , y debe haber un Yo que no sea el piloto de el Eva".



Misato le dice que entonces ya debe considerar que el mundo real no siempre es malo .

Shinji dice estar de acuerdo , pero todavía hay un problema él aun se odia a si mismo . (lo que sigue a continuación es la culminación de todo lo que hemos escrito así que me veo obligado a poner el dialogo de nuevo , para su mayor comprensión.)

Makoto-Es tu mente la que percibe la realidad como mala y dolorosa .

Shigeru - la mente que confunde la realidad con la verdad . Maya- El punto de vista en tu mente puede cambiar mucho. Ryougi- Hay tantas verdades , como personas. Kensuke - Pero solo tienes una realidad , que es la que te proporciona tu escasa visión de el mundo . Touji- Oh si la visión de el mundo que uno puede tener , es realmente pequeña .



Asuka - Uno mira las cosas a travez de la visión que nos proporcionan los otros. Feliz en un día soleado , triste en un día lluvioso , si es lo que te han enseñado no puedes evitar pensar eso. Ritsuko- Pero también puedes disfrutar los días lluviosos. Ryougi- La verdad dentro de una persona puede ser tan barata que las personas , siempre buscan verdades mas profundas. . Gendou - Es solo que no eres para ser agradado a otras personas . Shinji - pero no me odias . Asuka- No Idiota solo eres tu quien siempre trata de creer eso . Shinji - Aun me odio.

Rei - Aquellos que se odian a si mismos no pueden amar ni confiar en los demás.



Shinji- Soy malvado , cobarde ,débil y ... Misato- Si te conoces a ti mismo , entonces puedes ser amable con otros .

Shinji- Me odio a mi mismo , Pero debo ser capaz de amarme , debo estar aquí, Si , no soy nada mas que yo mismo, Yo soy yo , Quiero estar aquí! Puedo estar aquí! (en tonces el cuarto obscuro en el que Shinji estaba se rompe en mil pedazos , revelando un pequeño mundo verde , donde se encuentran todo , y cada uno de los personajes, Felicita a Shinji , incluso sus padres , Shinji les agradece a todos .



Y una ultima leyenda aparece . Gracias Madre , Gracias Padre, y a todos Felicidades .

FIN.

STREET FIGHTER ALPHA 3 LOS SECRETOS Y Estrategia ARCADIAS

Después de mover unas cuantas influencias y hacer maroma y media, al fin pudimos conseguir los trucos para sacar los personajes secretos del Street Fighter Zero 3. Pero antes te daremos unos cuantos truquelios menores.



EL ZERO COUNTER

Tal vez tu te preguntaste donde había quedado el Alpha counter, bueno pues, el Alpha counter cambio, ahora solo tienes un alpha counter y lo ejecutas de la misma manera que antes, solo que esto te restara una unidad de tu barra de Guard .

Si no recuerdas como era, o eres neofito en el asunto te recuerdo que solo debes presionar puño y patada fuerte simultáneamente un instante después de que te golpean, por supuesto con tu guardia puesta .

NO ALPHA MODE, el 4to ISM:

Este código te permitirá jugar Alpha 3 sin ningún "ISM" lo que significa que podrás jugar sin ninguna de las opciones de la SERIE de ALPHA´s lo que significa que no tendrás los Counters, Bloqueos Aéreos ni Agarres especiales. Podría sonar estúpido , pero las ventajas son que no podrás ser agarrado , no tendrás barra de Guard e incluso causaras mas daño a tu oponente , Todo un personaje original de SFII de hace muchos años.

Primero asegurate de que la pantalla de titulo este en color verdoso esto cambia tres semanas después de que se activo la Arcadia en tu local preferido.

Inserta la moneda , ahora presiona Patada Fuerte y Golpe Fuerte , dejalos presionados y presiona Start , ahora si comienza tu Juego y escoge a tu personaje , y la velocidad , después no veras ninguna barra de ISM con lo que te encuentras en el 5to ISM.



Expert Mode , L-ISM

Este código es especial para y tal vez solo para Jugadores Expertos , ya que con este código comenzaras con una barra de Guard Realmente baja así que no importa que tipo de ISM escojas probablemente no puedas bloquear ni 2 Golpes.

Primero Asegurate de que el fondo en la pantalla de titulo este en Azul (esto toma alrededor de 5o 6 semanas en suceder)

Inserta la moneda , presiona Patada Débil y Golpe Débil dejalos presionados y presiona Start , ahora si comienza tu Juego Escoge tu personaje escoge tu ISM y tu personaje aparecerá con una corta barra de Guard.

L.O. Mode o M-ISM

Este código es un poco raro , tendrás un logo que dice L.O./off en el centro de la pantalla (entre las dos barras de Super move) .

El CPU solo necesitara un Round para vencerte , y te dañaran el triple de lo normal sus golpes , te sientes muy bueno jugando , pues hasta que no pruebes esto , estas en pañales.

Primero Asegurate de que el fondo en la pantalla de titulo este en Azul ,Inserta la moneda , presiona Patada Media y Golpe Medio dejalos presionados y presiona Start , ahora si comienza tu Juego Escoge tu personaje escoge tu ISM y Entonces Veras el logo de L.O.







AHORA SI LO QUE TODOS ESTABAN ESPERANDO LOS TRUCOS PARA OBTENER A LOS PERSONAJES SECRETOS, JULI , JUNI Y BALROG.

JUEGA COMO BALROG·

Si Balrog esta de regreso y listo para la acción después de un buen rato de Ausencia , sabemos que no es el mejor peleador de el mundo pero es una buena opción para cuando te has aburrido de los otros personajes, Balrog no sufrió ningún cambio desde la ultima vez que lo vimos, solo que ahora tiene la opciones del alpha.

Inserta la moneda, la arcadia debe tener la barra de Ranking completa , cosa de lo mas común.
Comienza el juego , sitúate sobre Karin (o Karen) espera 3 segundos y dirijete al random Select que te corresponda.
Ahí presiona inmediatamente Start y algún otro botón (cualquiera) , cuidado por que si esperas demasiado el truco no funcionara.
Ahora podrás Jugar como Balrog.

JUEGA COMO JUNI:

Una de las guarda espaldas de Bison , Comúnmente te enfrentas a ella cuando acabas el juego después de haber vencido a todos con especial y sin perder un Round. Esta hermosa mujer tiene algunos de los movimientos de Cammy pero algunos se realizan de distinta forma.

Inserta tu moneda, y de igual forma que con Balrog deberás tener los Rankings completos
Ilumina a Karin de Nuevo y espera los 3 segundos, después dirigete al Random Select.
Ahora pon mucha atención Si estas en el Random de la Izquierda Dirige y mantén la palanca hacia la Derecha , pero si estas de el lado Izquierdo Deberás dirigirla al lado Izquierdo , y presionar cualquier botón.
Ahora podrás Jugar como Juni (Ves Que Fácil.)

JUEGA COMO JULI:

Juli es la otra Guarda espaldas de Bison y aparentemente Hermana de Juni No hay mucho que decir Excepto que es muy Rápida el igual que su hermana y Posee unos Movimientos Especiales muy Buenos.

Inserta tu moneda, y de igual forma que con Balrog deberás tener los Rankings completos
Ilumina a Karin de Nuevo y espera los 3 segundos, después dirigete al Random Select.
Ahora Si estas Arriba dirige la palanca y mantén l hacia Arriba , o si estas Abajo Dirigela y Mante l Hacia Abajo después presiona cualquier Botón.
Ahora Ya podrás jugar como Juli.
Cabe mencionar que cuando seleccionas a estos personajes aparece un el Stage de la ultima Escena, el cual esta sumamente Cool

Special Moves:

JULI:

REVERSE BREAKER: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + CUALQUIER PATADA
2nD SUPER: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + CUALQUIER PATADA

JUNI:

SPIN DIVE SMASHER: MANTÉNTE ↙ DESPUÉS ↘ ↓ ↑ + CUALQUIER PATADA
BISON PSICHO CRUSHER: MANTÉNTE ← DESPUÉS → ← → + CUALQUIER GOLPE

BALROG:

RAPID TURNING PUNCHES: MANTÉNTE ← DESPUÉS → ← → + CUALQUIER GOLPE
TWIRLING RUSH PUNCH: MANTÉNTE ← DESPUÉS → ← → + CUALQUIER PATADA NIVEL 3



THE VISION OF Escaflowne

ESTA VEZ VAMOS A HABLAR ACERCA DE UNA DE LAS SERIES MAS FAMOSAS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS THE VISION OF ESCAFLOWNE ,UNA SERIE CREADA Y ESCRITA POR UNO DE LOS MAS FAMOSOS CREADORES DE ANIME (MI ÍDOLO POR SUPUESTO), ME REFIERO A SHOJI KAWAMORI .

Para la gente que apenas esta empezando en este medio este, señor a escrito la saga espacial mas sorprendente de todos los tiempos, me refiero a la saga de MACROSS y sus secuelas (a excepción de Macross II). Antes de empezar, les daré una pequeña introducción de la serie para aquellos que no han tenido la suerte de haberla visto y después daremos el resumen de la segunda mitad de esta gran historia, así que ahí les voy.

La heroína de esta historia es una chica llamada Hitomi Shinzaki de quince años de edad que estudia la secundaria quien ademas practica el deporte de atletismo en el club de su escuela y como hobbie la lectura de cartas tarot. Un día Hitomi esta decidida a confesarle su amor a un compañero de clases, cuando de pronto, un muchacho de nombre Van Farnel aparece con una armadura de caballero, y viene perseguido por un enorme dragón. Después de una cruel y violenta batalla, Ban al fin logra vencer al dragón, y se lleva a Hitomi con el con rumbo a su mundo: el planeta Gaia.

El reino de Farneria (hogar de Van) empieza a ser invadido por el imperio de Zaibahha, cuya tecnología es espantosamente alta. Van decide hacerle frente al imperio de Zaibahha, utilizando el dios guardián de Farneria, Escaflowne. Hitomi decide unirse a él en esa larga jornada.

Aquí les va el resumen.

Zaibach destruye la capital de Freid, y el duque y príncipe Chid huye junto con Hitomi hacia el templo de Fortona que esta en las afueras de la ciudad. Los monjes que viven ahí, le enseñan una espada al príncipe para que rompa el sello de la leyenda del poder de Atlantis. Folken dirige las tropas de Zaibach para tomar el templo é intentar reclamar la espada y así realizar la vision de Hitomi de una sangrienta batalla.

En la ultima batalla, Van trata de curar los daños que Hitomi le descubre a Escaflowne de la ultima batalla. Afortunadamente, Dryden (el prometido de Millerna), aparece y utiliza sus conocimientos de antigua tecnología para invocar a los creadores originales de Escaflowne. El Ispano (no no es falta de ortografía) repara a Escaflowne y en el proceso, sana al piloto cuyo pacto de sangre, entrelaza su destino con Escaflowne, y de esta manera es restaurado, Van se apresura a cobrar venganza en contra de los dragones asesinos sin importarle las consecuencias.



Van esta atrapado en el reino de la muerte, y Hitomi va para tratar de rescatarlo pero no sin antes imaginarse la destrucción de Atlantis. La batalla anterior trauma y desorienta a Dilandau también, así que Folken envía a Naria y a Eriya (las intensas y reales gemelas leopardo quienes directamente responden hacia él) continuar con la misión de capturar el Escaflowne.

Dryden descubre la localización del Valle Mistico (y también la entrada a atlantis) en el diario del padre de Allen. En el proceso, Allen enfrenta los amargos recuerdos de su ausente padre, y Hitomi descubre a su abuela al visitar Gaea. La fiesta se continua en la fortaleza flotante de Folken, hasta que el pendiente de Hitomi abre un portal hacia Atlantis.



En las ruinas de la legendaria Atlantis, Hitomi,Van Allen encuentran varias figuras de su pasado, incluyendo a la abuela de Hitomi, la madre de Van y el padre y la hermana de Allen. Hitomi también mira la historia de Atlantis desde el pensamiento y creación de Atlantis, todo acerca de Gaea, hasta la destrucción de Atlantis.

Después de que Van recibe una nueva energía de su madre, Hitomi, Allen y Van son transportados a la fortaleza de Dornkirk cuando este trata de activar su dispositivo de alteración del destino. Dondirk explica incredulizando al trío por sus aparentes y bien intencionados motivos, por todas las acciones de Zaibach.

3 semanas han pasado desde que tuvieron un terrible sufrimiento Hitomi, Van y Allen en la fortaleza de Donkirk y todos en Asturia se preparan para la boda de Millerna y Dryden y preocupados por la enfermedad del rey Aston. Van por poco le declara su amor a Hitomi y eso la desilusiona haciendola vulnerable, para la prueba del dispositivo de alteración del destino de Folken.

Con el pensamiento de su futura boda con Dryden, Millerna le pide a Hitomi le lea el Tarot para saber que va a pasar con su matrimonio. Hitomi lee desastre y mala fortuna, pero decide decirle a Millerna, una predicción de felicidad y buena fortuna.

Hitomi se rinde ante las gemelas leopardo, pero por causa del sol crea una reacción, que debilita a los soldados. Naria aterriza atrás de Asturia y regresa al castillo real a pie, para capturar a Hitomi de nuevo de cualquier modo , los efectos secundarios en el aumento de forma continuan obstaculizandola a ella y Eriya eventualmente conducen a Folken, a pensar por las causas por las que pelea.

El consejo real de Asturia discute si someter a Zaibach o unir de nuevo al imperio. Folken notifica a Van (y a Hitomi) que regresen a las ruinas de Fanelia las cuales él ayudo a destruir indirectamente. Ahí, los dos hermanos y Hitomi se enfrentan a dos dragones, y Folken revela la verdad a cerca de su desaparición durante la pre-coronación del ritual del dragón asesino 10años atrás.



Asturia se une junto con sus países vecinos para pelear en contra de Zaibach y prepararse para la guerra. Folken se une en el esfuerzo para derrotar, a Zaibach y presta su pericia y conocimientos, a pesar de las dudas y persistentes resentimientos de Van. También Dilandau al final regresa para hacer un ataque de advertencia sobre la asamblea en Rampat y Van tiene que pelear de nuevo.

Hitomi pregunta por que siempre tiene que pelear para obtener lo que se desea, ella se encuentra por si misma trasportandose con rumbo a la tierra. llega un día antes de que ella le confesara su amor a Amano y conocer a Van. Reviviendo los eventos para reunirse con Van, pero con el riesgo de herir a su mejor amiga Yukari y regresar de nuevo a la guerra.

La cambiante batalla entre Zaibach y las fuerzas aliadas continua, después de que la armada de Basram emplea el ARMA DEL JUICIO FINAL en forma de una devastadora bomba de energía, la pelea empieza a disminuir. Folken decide que el único camino para terminar esta guerra es enfrentar a Dondirk personalmente y terminar su visión de la esfera de la absoluta fortuna.

Al fin, la visión de Dornkirk de revivir el poder de Atlantis se ve realizada a partir de los efectos de la esfera de fortuna absoluta que se extiende cruzando el campo de batalla y el mundo de Gaea. Pero la guerra no termina como el dispositivo de destino alterno, únicamente vuelve los deseos bélicos de los combatientes en realidad. El destino de Gaea esta yace en una niña que proviene de la luna mística y en un dragón blanco.

Combinando espadas, tragedia, hechicería, destino y romance, The visión of Escaflowne es ciertamente uno de los anime mas inovadores de los últimos años. desde mechas hasta los combates de espada, osea, todo lo que siempre habías soñado ver en una serie aquí los podrás ver.



ASGARD COMICS

MIRA AL FINAL DEL ARCOIRIS

Deseando siempre lo mejor para tí:

¡Feliz Navidad!

PLAZA ARAGON
LOCAL 163

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

DESCUBRE OTRA PARTE DE TI .



LLEVA TU AFICION A OTRO NIVEL EN : VENOM COMICS

Modelos de Armar , Figuras de Accion, Posters , Mantas ,C.D. ´s Animacion y mucho mas de ; Evangelion y muchas otras Series.

El TIGRE :
Republica de Bolivia
75 local-F.
Tel:704 19 11
Centro Mexico

Venom Comic´s
Plaza Oriente local
G-14 Av. Eduardo
Molina # 1623
Tel: 757 03 02